

HIT QUARTETT

English

Tintin on the Moon	Page 3
Superski	Page 6
Bubble Ghost	Page 8
Warlock's Quest	Page 9

Français

Tintin sur la Lune	Page 11
Superski	Page 14
Bubble Ghost	Page 16
Warlock's Quest	Page 17

Deutsch

Tim und Struppi auf dem Mond	Page 19
Superski	Page 22
Bubble Ghost	Page 24
Warlock's Quest	Page 25



HIT QUARTETT

TINTIN ON THE MOON

The first rocket to the Moon is about to be launched from the Atomic Research Centre at Sprodj in Syldavia. On board are Tintin, Snowy, Captain Haddock, Professor Calculus and the engineer Wolff ...

The army of technicians make their final checks. The rocket is all set for take-off. Sirens and loudspeakers blare out the signal to evacuate the launch area. The gantry ramps fall slowly aside. Time: 1:29 a.m. The countdown is under way. 5-4-3-2-1. Ignition! In an explosion of flame and smoke, the mighty space ship lifts off the pad, heading for Earth orbit.

Note : At any moment you can freeze the game by pressing the "P" key. To continue playing, press any key.

1 - LOADING INSTRUCTIONS

ATARI 520 & 1040 ST

Insert disk TINTIN in the disk drive, switch on the computer.

AMIGA

On Amiga 1000

- load KICKSTART.
- When the computer asks for WORKBENCH, insert disk TINTIN.

On Amiga 500 & 2000

- Insert disk TINTIN in the DFO: disk drive,
- switch on the computer.

N.B. : To take advantage of the Amiga's ability to recreate stereophonic sound, link the computer to your hi-fi system.

COMMODORE 64 - disk version

- If you use a C128, type GO 64 and confirm by pressing on Y, then RETURN,
- afterwards, on C64 as well, insert the disk in the drive, type LOAD*";8,1
- press RETURN, the program will load and start automatically.

SELECTION OF THE LANGUAGE (except on C64)

With the mouse or the cursor keys, move the arrow under the English flag and click (left button of the mouse) or press space bar to confirm.

2 - STARTING THE GAME

To start, press the Space bar.

3 - THE JOURNEY THROUGH SPACE

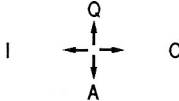
Now you take over the controls of the rocket. It's your job to take our friends to the moon. You'll have to avoid the meteorites and catch the yellow and red spheres on your way.

- The yellow spheres stock you up with energy.
- You'll have to catch 8 red spheres to go over to the next stage.

Commands for piloting the rocket:

- Joystick: just push your joystick in the direction you want to go.
- Mouse: move the mouse in the direction you want to go to.
- Keyboard: use the arrow keys to guide the rocket in whatever direction you want. Press two keys at the same time if you want diagonal flight.

On C64 use the keys :



On Amiga and Atari, you can reverse the up/down commands by pressing the F1 key.

Indicators:

At the left: your energy level

At the right: your score

At the bottom your distance from the Moon.

4 - IN THE ROCKET

Your job is to guide Tintin through the various rooms in the rocket. You'll have to disarm the bombs, put out fires, free his companions and catch that dastardly Colonel Boris! That are the four conditions which have to be fulfilled to go over to the next stage.

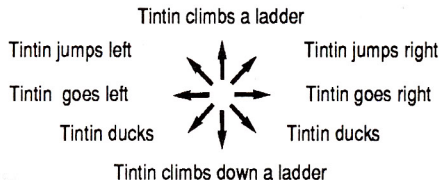
Note: You'll first have to get the extinguisher. When it is empty (it will flash on the left-hand side of the screen), fetch another one. To take an extinguisher, TINTIN must simply touch it (it will appear on the left-hand side of the screen).

Warning : in this part of the game, you cannot play with the mouse.

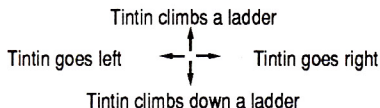
Commands for moving Tintin :

- In normal gravity:

On ATARI, AMIGA:



On C64 :



- In Zero gravity:

Tintin floats through the rocket's various compartments. In fact he turns around himself. You can change this movement by giving a direction using the joystick or the keyboard (arrow keys for the cursor).

To change his trajectory, use the joystick or arrow keys just before he bounces off something, keep the direction during the bounce, then release.

To switch from normal to zero gravity (and vice versa), press F1.

Commands to activate the extinguisher:

To take an extinguisher, TINTIN must simply touch it.

You make use of it by giving a direction (joystick or keyboard) and pressing the fire button or space bar simultaneously.

The bombs:

The bombs set by Colonel Boris are indicated at the bottom of the screen.

They disappear one by one as TINTIN defuses them.

Note: An alarm signal will announce when a bomb is about to explode.

- To disarm a bomb, Tintin must simply touch it.

Other action possibilities:

- To free someone, Tintin only has to touch him (prisoners are indicated in the left border of the screen).

- To capture the hateful Colonel Boris, Tintin must sneak up from behind and jump on him! But he can also use the foam extinguisher.

5 - MOON LANDING

When you're close enough to start landing procedures, you'll lose momentarily the control. Take a well-earned rest as you sit back and watch the Moon get closer and closer. Then the rocket will turn round. It's time to take over the controls again! To land you'll have to brake the speed by regulating the auxiliary engine. This last test will allow you to convert the energy remaining into score...

To increase auxiliary engine power:

On the joystick use the Fire button.

On the keyboard use the Space bar.

On the mouse click the left button.

6 - SCORE TABLE

If you have realized one of the 10 best scores, you can save it. To write your name, make the characters scroll using the keys ↑ and ↓. Then to go to the next character press →. Press RETURN to confirm your name.

Note: The disk must not be write protected!

To play once more, press any key.

7 - GAME OVER

If you have lost, you'll see the message "GAME OVER".

To play once more, press any key.

SUPERSKI

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI 520 AND 1040 ST

- Insert the disk in the drive, switch on the computer,
- double click on the .PRG icon.

AMIGA

- Insert the disk in drive DF0.; switch on the computer,
- the program will load and start automatically.

COMMODORE 64 and 128 disk version

- If you use a C128, type GO 64 and confirm by pressing on Y, then RETURN,
- afterwards, on C64 as well, insert the cassette in the recorder,
- type LOAD"★",8,1
- press RETURN, the program will load and start automatically.

MAIN MENU

BOOKING OFFICE

To determine the number of players, click on "Booking Office". The number of players may be increased or decreased by clicking on the arrows either side of "Players" on the board. When you have the desired amount of competitors, click on the space next to the corresponding number, type in the names/s (or "Computer") and RETURN.

TRAINING

In this mode, you may choose the events in any order.

COMPETITION

In this mode, the events will be taken in order by the competitors (or 1 player and the computer). All the events in Competition mode consist of two rounds.

SCORES

Click on "Scores" sign for top score table.

SLALOM - GIANT - DOWNHILL RACE

You must go between either two RED gates or two BLUE gates. If the gates are vertical, you can enter from either the right or left, but the next one must be from the opposite direction.

COMMANDS

ACTIONS	KEYBOARD	KEYBOARD C64	JOYSTICK
ACCELERATE	↑	I	↑
SLOW DOWN	↓	M	↓
TURN RIGHT	→	L	→
TURN LEFT	←	H	←
TURN RIGHT QUICKLY	SHIFT →	SHIFT L	FIRE button →
TURN LEFT QUICKLY	SHIFT ←	SHIFT H	FIRE button ←
SWERVE RIGHT	SHIFT →↓	SHIFT L, M	FIRE button ↘
SWERVER LEFT	SHIFT ←↓	SHIFT H, M	FIRE button ↙

On ATARI ST and AMIGA use the left SHIFT key, on the IBM PC use the right one.

To STOP, SWERVE and SLOW DOWN.

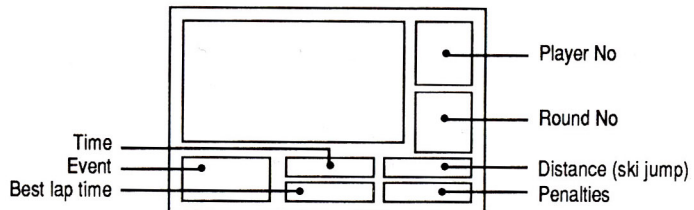
A penalty will be incurred for every gate missed.

You must cross the final pennant.

SKI JUMP

For the ski jump, and in order to obtain the greatest distance, you must achieve the best possible position (30° incline) throughout the "flight" by pressing the fire button (or the SHIFT key) whilst pulling or pushing the joystick (keyboard ↓ and ↑).

IV - MAIN SCREEN



V - KEYBOARD COMMANDS

- PAUSE: CONTROL + P
- RETURN TO MENU: CONTROL + M on C64 and IBM PC
HELP on ATARI and AMIGA
- RETURN TO DOS: CONTROL + C on IBM PC only.

BUBBLE GHOST

PLAYING INSTRUCTIONS

Throughout the game, the ghost has to blow on the bubble to make it move, but other objects can also be affected by his ghostly breathing. After the game, the five best scores are saved on the disk if the player wishes.

The score is made up in the following ways : Leave a room : 1000 points + remaining BONUS.

 Moving other objects : 5000 points.

The Bonus is awarded each time the ghost enters a new room. An extra bubble is provided each time the bubble leaves a room by going up to the higher level.

The Amiga and C64 versions have two player mode and you can train yourself in each of the different scenes.

N.B : First, switch off your computer and wait a few seconds before switching it on again. Then follow the loading instructions. Whilst the program is loading, don't touch the keyboard or the mouse.

AMIGA

LOADING AND START UP : Switch on your computer.
 Insert the program disk.
 The game will load automatically.

COMMANDS : Use the mouse to move the ghost.
 The left-hand button makes the ghost tilt to the left.
 The right-hand button makes the ghost tilt to the right.
 The SHIFT key enables the ghost to blow.

ATARI ST

LOADING AND START UP : Switch on your computer.
 Insert the program disk.
 Click twice on the GHOST.PRГ icon.
 The game will load automatically.

COMMANDS : Use the mouse to move the ghost.
 The left-hand button makes the ghost tilt to the left.
 The right-hand button makes the ghost tilt to the right.
 The SHIFT key enables the ghost to blow.

COMMODORE 64 & 128

LOADING AND START UP
Cassette version : Switch on your computer.
 Insert the cassette in the tape-recorder.

Press PLAY on the tape recorder.

If you're using a Commodore 128, type GO 64 and confirm by pressing Y.
Then, for Commodore 64 as well, press SHIFT and RUN/STOP simultaneously.
The program will load automatically.

Disk version :

Switch on your computer.

Insert the disk in the drive.

If you're using a Commodore 128, type GO 64 and confirm by pressing Y.
Then, for Commodore 64 as well, type LOAD*★*,8,1

Press RETURN.

The program will load automatically.

COMMANDS :

Use the joystick or keyboard to move the ghost.

To make the ghost tilt to the left or right, move the joystick towards the left or right and press fire simultaneously.

Press the space bar to make the ghost blow.

WARLOCK'S QUEST

Deep in the boiling entrails of the Earth, dwell the infernal powers of darkness, ruled over by HE whose name must never be pronounced ! The foul master of misrule has stolen the KARNA from mankind. The KARNA is the ultimate precious jewel, granting infinite power to he who learns the secrets of its workings. To prevent such chaotic events as light becoming darkness in the world, the KARNA must be wrestled from the hands of the Lord of Wrongdoing, and only you can do this. In the steaming pits of the abyss, amongst grotesque demonic beasts and cruel traps you must find eight objects that will lead you to the KARNA. But! Expect no respite from Him, and be ready for the final combat that must surely decide the future of the world. May the Lords of Light be with you as you prepare for the greatest quest of all.

LOADING INSTRUCTIONS

Switch off the computer and follow the specific instructions for your machine:

ATARI : Switch on the computer and insert the game disk. Click twice on the icon ERE.PRG.

AMIGA : Switch on the computer. (On AMIGA 1000 load your KICKSTART version first) When it asks for WORKBENCH, insert the game disk. It will load automatically.

COMMODORE 64 : Switch on the computer.

Disk version : type LOAD*★*,8,1 (press RETURN).

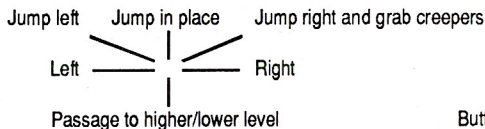
Tape version : type LOAD (press RETURN and PLAY).

COMMANDS

Movements: You can play either with joystick or keyboard. At the start or during the game, you can select joystick or keyboard by pressing:

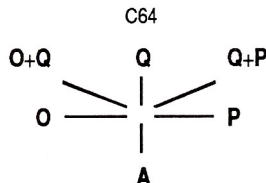
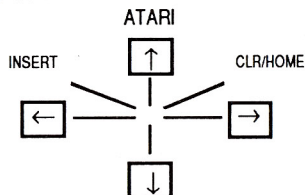
- 0- keyboard
- 1- joystick port 1.
- 2- joystick port 2.

Joystick movement:

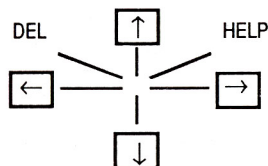
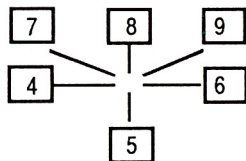


Button = FIRE

Keyboard movement:



AMIGA



Fire : ATARI ST : Use CTRL, ALT or SHIFT keys.
AMIGA, C64 : Use the space bar.

Quit the game: Use the ESC key (or RUN/STOP on C64).

Pause: ATARI : SPACE
AMIGA : P
C64 : RETURN

Press the corresponding key once, then a second time to continue playing.

Choose game level:

At the start of the game, you can regulate the game level by using the following keys : F1, F2, F3.

To go to the upper floor or to the lower floor, you must be on a grey tile, in front of a ladder, stairs or in front of any entry.

In the event of your dying, you will be asked whether you'd like "ANOTHER GAME". Press Y for yes or N for no.

TINTIN SUR LA LUNE

Du Centre de Recherches Atomiques de Sbrodj, en Syldavie, va partir la première fusée lunaire qui emporte Tintin, Milou, le Capitaine Haddock, le Professeur Tournesol et l'ingénieur Wolf... La fusée est prête à partir. Les techniciens agglutinés à ses pieds s'activent aux dernières mises au point. Sirènes et haut-parleurs hurlent pour faire évacuer le terrain de décollage. Les deux rampes de lancement s'écartent doucement. Il est 1h29 du matin, le compte à rebours a commencé. 5-4-3-2-1- Feu ! Dans une explosion de flammes, la fusée s'élève lentement du sol pour gagner l'orbite terrestre.

N.B : à tout moment, vous pouvez interrompre le jeu en appuyant sur la touche P (Pause). Pour reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

1 - INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI 520 ET 1040 ST

- Insérez la disquette TINTIN dans le lecteur,
- Mettez l'unité centrale sous tension.

AMIGA

Sur AMIGA 1000

- Chargez le KICKSTART.
- Quand l'AMIGA réclame le WORKBENCH, insérez la disquette TINTIN dans le lecteur.

Sur Amiga 500 & 2000

- Insérez la disquette TINTIN dans le lecteur DFO:
- Mettez l'unité centrale sous tension.

Pour bénéficier des capacités stéréophoniques de votre Amiga, vous pouvez le brancher sur une chaîne HI-FI.

COMMODORE 64 - version disquette

- Si vous utilisez un C128, tapez GO 64 et confirmez en appuyant sur la touche Y, puis RETURN,
- Puis, et aussi sur C64, insérez la disquette dans le lecteur, tapez LOAD*";8,1
- Appuyez sur RETURN, le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SELECTION DE LA LANGUE (excepté sur C64)

A l'aide de la souris, de la manette ou des touches fléchées du clavier, déplacez la flèche sous le drapeau français et cliquez (bouton de gauche de la souris), bouton Action de la manette ou barre d'espacement pour valider.

2 - DEBUT DU JEU

Pour commencer à jouer, appuyez sur la barre d'espacement.

3 - LE VOYAGE DANS L'ESPACE

Vous allez maintenant pouvoir prendre les commandes de la fusée et diriger nos amis vers la Lune.

Il va falloir éviter les météorites, et attrapper les sphères jaunes et les rouges qui se trouvent sur votre route.

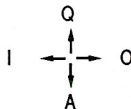
- Les sphères jaunes apportent de l'énergie.
- Il faut attrapper 8 sphères rouges pour passer à l'étape suivante.

Commandes pour diriger la fusée :

Avec une manette de jeu, il suffit d'incliner le manche dans la direction voulue.

Vous pouvez aussi jouer avec la souris en la déplaçant dans la direction voulue.

Au clavier, appuyez sur la touche fléchée correspondant à la direction voulue. Appuyez sur deux touches en même temps pour obtenir une direction en diagonale.

Sur C64 utilisez les touches :

Sur ATARI et AMIGA en appuyant sur la touche F1 vous pouvez inverser les effets commandes haut et bas.

Indicateurs :

A gauche votre niveau d'énergie.

A droite votre score.

En bas la distance de la fusée par rapport à la Lune.

4 - DANS LA FUSEE

A vous de guider Tintin dans les pièces de la fusée.

A vous aussi de l'aider à désamorcer les bombes, à éteindre les incendies, délivrer ses compagnons, et faire prisonnier le colonel Jorgen... Ces quatre conditions doivent être remplies pour passer à l'étape suivante.

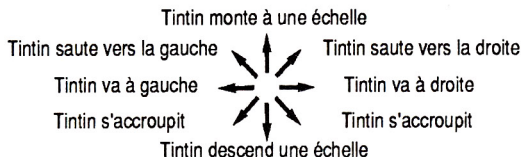
N.B : il faut commencer par prendre l'extincteur. Lorsqu'il est vide (il clignote dans la marge à gauche de l'écran), il faut le remplacer par un autre. Pour prendre un extincteur il suffit que Tintin le touche (il apparaît alors dans la marge gauche de l'écran).

Attention : dans cette partie du jeu, vous ne pouvez pas jouer avec la souris.

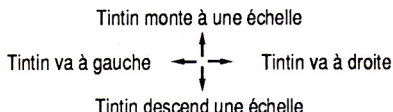
Commandes de déplacement pour Tintin :

- en pesanteur normale,

Sur ATARI et AMIGA :



Sur C64 :



- En apesanteur,

Tintin "flotte" dans les pièces de la fusée. En fait, il effectue un mouvement de rotation sur lui-même. Vous pouvez changer ce mouvement, en donnant une direction à la manette ou au clavier (flèches de déplacement du curseur).

Pour changer la trajectoire qu'il prend, donnez-lui une nouvelle orientation avec la manette ou le clavier, au moment où il va rebondir. Donnez la direction juste avant qu'il rebondisse et maintenez la direction pendant le rebond, puis relâchez. Pour passer de pesanteur normale en apesanteur et vice versa, appuyez sur la touche F1.

Commandes pour actionner l'extincteur :

Pour prendre un extincteur, il suffit que Tintin le touche. Pour vous en servir, donnez une direction (clavier ou manette de jeu) et appuyez sur la barre d'espacement ou le bouton action de la manette simultanément.

Les bombes :

Les bombes déposées par Jorgen s'affichent en bas de l'écran. Elles disparaissent de ce cadre à chaque fois que Tintin en désamorce une.

N.B : une sonnerie d'alarme se déclenche à chaque fois qu'une bombe va exploser.

Pour désamorcer une bombe, il suffit que Tintin la touche.

Autres actions possibles :

- pour délivrer quelqu'un, il suffit que Tintin le touche (les prisonniers sont indiqués dans le bord gauche de l'écran).
- pour faire prisonnier le colonel Jorgen, Tintin doit arriver par derrière et lui sauter dessus pour l'immobiliser. Il peut aussi l'asperger de neige carbonique avec son extincteur.

5 - L'ALUNISSAGE

Lorsque la Lune est suffisamment proche pour commencer l'opération de retournement, vous n'avez plus le contrôle. Vous voyez la Lune se rapprocher, puis la fusée se retourne. Il est temps de reprendre les commandes.

Pour alunir il faut freiner la descente en réglant les gaz du moteur auxiliaire. Cette dernière épreuve vous permet de convertir l'énergie qui vous reste en score...

Pour augmenter la puissance des gaz :

Avec une manette de jeu appuyez sur le bouton ACTION.

Au clavier, appuyez sur la barre d'espacement.

A la souris cliquez sur le bouton de gauche.

6 - TABLEAU DES SCORES

Si vous avez obtenu un des 10 meilleurs scores, vous pouvez le sauvegarder. Pour écrire votre nom, faites défiler les lettres avec les touches ↑ et ↓. Puis, pour passer à la lettre suivante appuyez sur la touche →. Appuyez sur RETURN pour valider votre nom.

N.B : La disquette ne doit pas être protégée en écriture.

Pour rejouer, appuyez sur n'importe quelle touche.

7 - GAME OVER

Si vous avez perdu, vous voyez le message "GAME OVER".

Pour rejouer, appuyez sur n'importe quelle touche.

SUPERSKI

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI

- Insérez la disquette dans le lecteur, mettez l'unité centrale sous tension, cliquez deux fois sur l'icône .PRG.

AMIGA

- Insérez la disquette dans le lecteur DFO:, mettez l'unité centrale sous tension, le programme se charge et démarre automatiquement.

COMMODORE 64 et 128 version disquette

- si vous utilisez un C128, tapez GO 64 et confirmez en appuyant sur Y, puis RETURN,
- puis, et aussi sur C64, insérez la disquette dans le lecteur, tapez LOAD*★*,8,1
- appuyez sur la touche RETURN, le programme va se charger et démarrer automatiquement.

MENU PRINCIPAL

Ce menu permet de sélectionner une des cinq options détaillées ci-après. Déplacez le curseur à l'aide du joystick, des touches fléchées du clavier ou de la souris jusque sur l'option désirée, puis validez. Pour valider, cliquez avec le bouton gauche de la souris), ou appuyez sur le bouton action de la manette de jeu, ou sur la touche ENTER ou SHIFT droit du clavier.

TRAINING (entraînement)

Ce choix affiche un menu secondaire qui propose les quatre types d'épreuves.

BOOKING OFFICE (inscription)

Avant de commencer une compétition à plusieurs joueurs, vous devez choisir cette option qui provoque l'affichage du tableau d'inscription. Pour augmenter ou diminuer le nombre des joueurs (entre 1 et 6), validez les flèches qui se trouvent de part et d'autre du mot PLAYERS. Pour changer le nom d'un joueur, validez la zone d'affichage qui lui correspond (à droite du n° de ce joueur). Le n° s'affichera en bas du tableau et vous pourrez entrer le nouveau nom à l'aide des touches alphabétiques et de la touche DEL (effacement arrière), appuyez sur la touche ENTER pour valider. Tout joueur nommé COMPUTER sera dirigé par l'ordinateur. EXIT permet de revenir au menu principal.

COMPET (compétition)

En choisissant cette option, vous enchaînez automatiquement les quatre épreuves. Chaque épreuve comporte deux manches, chaque manche est disputée par l'ensemble des joueurs inscrits au booking office.

Les classements par manche et par épreuve seront affichés au fur et à mesure du déroulement de la compétition.

SCORES

Cette option affiche les trois meilleurs résultats réalisés et éventuellement la piste choisie.

Le choix de l'épreuve s'effectue en validant l'icône correspondant, celui de la piste en validant la case située à gauche du numéro de piste (colonne P).

SLALOM - SLALOM GEANT - DESCENTE

Avant de commencer l'une de ces épreuves, un Menu vous permet de choisir une piste parmi trois en validant le numéro concerné. Ce menu n'est proposé qu'une seule fois par manche en compétition.

PASSAGE DES PORTES : Vous devez toujours passer entre deux piquets de même couleur qui constituent une porte. Lors d'une série de portes verticales, la première peut être abordée indifféremment par la droite ou par la gauche, mais la suivante, doit l'être nécessairement par le sens opposé à la première et ainsi de suite, en alternant à chaque porte.

COMMANDES

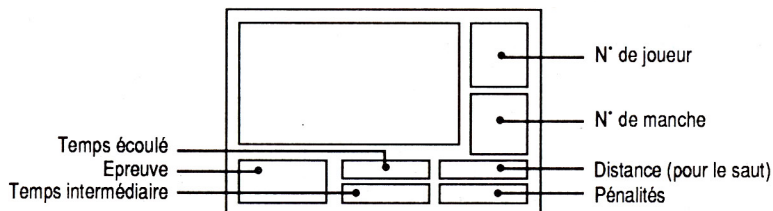
ACTIONS	CLAVIER	CLAVIER C64	JOYSTICK
ACCELERER	↑	I	↑
RALENTIR	↓	M	↓
VIRAGE DROITE	→	L	→
VIRAGE GAUCHE	←	H	←
VIRAGE RAPIDE DROITE	SHIFT →	SHIFT L	Bouton ACTION →
VIRAGE RAPIDE GAUCHE	SHIFT ←	SHIFT H	Bouton ACTION ←
DERAPAGE DROIT	SHIFT →↓	SHIFT L, M	Bouton ACTION ↘
DERAPAGE GAUCHE	SHIFT ←↓	SHIFT H, M	Bouton ACTION ↙

Pour s'arrêter et déraper jusqu'à l'immobilisation du skieur, appuyez sur le bouton ACTION ou sur la touche SHIFT (gauche sur Atari et Amiga)(droit sur IBM PC).

SAUT A SKI

Pour faire le saut le plus long possible, vous devez prendre le maximum de vitesse lors de la descente du tremplin, et dès la sortie du tremplin, chercher la position optimale de vol et la garder (inclinaison de 30° environ) en appuyant sur le bouton ACTION (ou la touche SHIFT gauche sur ATARI et Amiga / droit sur PC) et en actionnant le joystick d'avant en arrière.

ECRAN DE JEU



COMMANDES ANNEXES

- PAUSE : CONTROL + P
- Retour au menu : CONTROL + M sur C64 et IBM PC
HELP sur ATARI et AMIGA
- Retour au DOS : CONTROL + C sur IBM PC uniquement.

BUBBLE GHOST

INSTRUCTIONS

Durant le jeu, le fantôme doit souffler sur la bulle pour la déplacer, mais il peut aussi agir, toujours en soufflant, sur certains objets. Après le jeu, les cinq meilleurs scores sont sauvés sur la disquette si le joueur le désire.

Le score est établi ainsi : Sortie d'une salle : 1000 points + BONUS restant. Action sur certaines animations : 5000 points.

Le BONUS est initialisé à chaque arrivée dans une nouvelle salle. Une bulle supplémentaire est allouée à chaque fois que la bulle sort d'une salle par le haut (montée d'un niveau).

Les versions AMIGA et C64 permettent le mode 2 joueurs et l'entraînement sur les différents tableaux du jeu.

SIL MALGRE VOTRE GRANDE SAGACITE, VOUS RESTEZ EN PANNE, LE TATOU VOUS VIENT EN AIDE, TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINTEL.

AMIGA

CHARGEMENT :

- Insérez la disquette BUBBLE GHOST dans le lecteur DF0:
- mettez l'unité centrale sous tension,
- le programme se charge et démarre automatiquement.

VOTRE LOGICIEL NE DEMARRE PAS : TAPEZ 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINTEL.

COMMANDES :

- Déplacement du fantôme à la souris.
- Le bouton gauche de la souris fait pivoter le fantôme d'un cran sur la gauche.
- Le bouton droit fait pivoter le fantôme d'un cran vers la droite.
- La touche SHIFT permet au fantôme de souffler.

ATARI 520 ET 1040 ST

CHARGEMENT :

- Insérez la disquette dans le lecteur,
- mettez l'unité centrale sous tension,
- cliquez deux fois sur l'icône GHOST.PRG.

VOTRE LOGICIEL NE DEMARRE PAS : TAPEZ 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINTEL.

COMMANDES :

- Déplacement du fantôme à la souris.
- Le bouton gauche de la souris fait pivoter le fantôme d'un cran sur la gauche.
- Le bouton droit fait pivoter le fantôme d'un cran vers la droite.
- La touche SHIFT permet au fantôme de souffler.

COMMODORE 64 & 128

CHARGEMENT

Version cassette :- si vous utilisez un C128, tapez GO 64 et confirmez en appuyant sur Y, puis RETURN

- puis, et aussi sur C64, insérez la cassette dans le lecteur,
- appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP,

- enfoncez la touche PLAY du lecteur de cassettes,
- le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Version disquette :

- si vous utilisez un C128, tapez GO 64 et confirmez en appuyant sur Y,
- puis, et aussi sur C64, insérez la disquette dans le lecteur,
- tapez LOAD*★*,8,1
- appuyez sur la touche RETURN
- le programme va se charger et démarrer automatiquement.

VOTRE LOGICIEL NE DEMARRE PAS : TAPEZ 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINTEL.

COMMANDES :

- Déplacement du fantôme au joystick ou au clavier.
- Pour faire pivoter le fantôme vers la gauche ou vers la droite, dirigez le manche du joystick vers la gauche ou vers la droite tout en appuyant sur le bouton ACTION.
- Pour souffler, appuyez sur la barre d'espacement.

DECOUVREZ TOUTES LES ASTUCES DE CE JEU : TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINTEL.

WARLOCK'S QUEST

Dans les entrailles de la Terre, au milieu des puissances infernales, demeure Celui dont on ne doit prononcer le nom. Il a volé le KARNA aux humains. Le KARNA est le plus gros et le plus pur joyau! C'est le symbole de la puissance. Il confère des pouvoirs sans limites à celui qui sait l'utiliser. Pour que les lumières ne deviennent ténèbres et que la loi ne devienne chaos, vous partez à la quête du KARNA. Dans les profondeurs des abysses, parmi les créatures les plus hideuses et les pièges les plus cruels, vous devez rechercher huit objets avant de trouver et de prendre le KARNA. Mais Il ne vous laissera pas ! Seul l'ultime combat décidera de la réussite de votre quête.

SI MALGRE VOTRE GRANDE SAGACITE, VOUS RESTEZ EN PANNE, LE TATOU VOUS VIENT EN AIDE, TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINTEL.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Eteignez votre ordinateur et suivez les instructions spécifiques à votre machine.

ATARI : allumez l'ordinateur, puis insérez la disquette de jeu. Cliquez sur l'icône ERE.PRG.

AMIGA : rallumez l'ordinateur. Quand celui-ci demande d'insérer la disquette WORKBENCH, introduisez la disquette de jeu. Celui-ci se charge alors automatiquement.

NB (pour AMIGA 1000 seulement): Utilisez votre disquette KICKSTART habituelle après avoir relancé la machine.

COMMODORE 64 :

Version disquette : Rallumez l'ordinateur et tapez LOAD*★*,8,1 (appuyez sur RETURN).

Version cassette : Rallumez l'ordinateur et tapez LOAD (appuyez sur RETURN et enfoncez la touche PLAY du lecteur de cassette).

VOTRE LOGICIEL NE DEMARRE PAS : TAPEZ 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINTEL.

COMMANDES

Mouvements : Le jeu se joue soit au joystick, soit au clavier. En début ou en cours de jeu, vous pouvez sélectionner le contrôle au joystick ou au clavier par

0- clavier

1- joystick sur le port 1

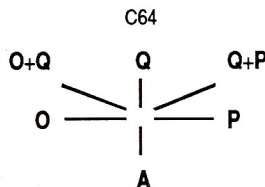
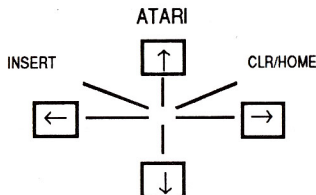
2- joystick sur le port 2

Mouvements au joystick :

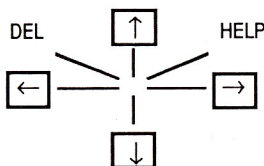
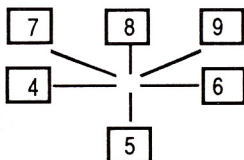


Bouton = TIR

Mouvements au clavier :



AMIGA



Touche de tir : ATARI ST : Se fait indistinctement avec CTRL, ALT ou avec les deux SHIFT.
AMIGA, C64 : Utilisez la touche ESPACE

Arrêt d'une partie : La touche ESC (ou RUN/STOP sur C64) est la touche de suicide (fin de jeu).

Pause du jeu : ATARI : ESPACE
AMIGA : P
C64 : RETURN

Appuyez sur la touche indiquée pour figer le jeu, puis une autre fois pour continuer le jeu.

Choix du niveau de jeu : Vous pouvez régler le niveau de jeu en début de partie en utilisant les touches F1, F2, F3. Pour passer au niveau supérieur ou inférieur, il vous faut être sur une plaque grise, devant une échelle ou un escalier ou devant une entrée quelconque.

Refaire une partie : Quand vous êtes mort et que le programme vous demande "ANOTHER GAME" appuyez sur "Y" pour rejouer ou "N" pour arrêter.

DECOUVREZ TOUTES LES ASTUCES DE CE JEU : TAPEZ VITE 3615 CLUBTATOU SUR VOTRE MINTEL !

TIM UND STRUPPI AUF DEM MOND

Amtforschungszentrum von Sbrodj, Syldavien. In Kürze wird die erste Mondrakete abheben mit Tim, Struppi, Kapitän Haddock, Professor Bienlein und Ingenieur Wolf an Bord. Die Rakete ist startbereit. Die emsigen Techniker verrichten die letzten Überprüfungen. Sirenen heulen, Lautsprecher ertönen, um den Platz zu räumen. Die Startrampen neigen sich langsam. Es ist 1 Uhr 29 morgens, der Countdown hat begonnen. 5-4-3-2-1 Feuer! Flammensprühend erhebt sich die Rakete langsam vom Erdboden...

Hinweis: Sie können jederzeit das Spiel unterbrechen, indem Sie die Taste "P" drücken. Zum Weiterspielen drücken Sie eine beliebige Taste.

1- LADEANWEISUNG

ATARI 520 & 1040 ST mit Colormonitor:

- Spieldiskette einlegen, Computer einschalten

AMIGA 500, 1000, 2000

Amiga 1000:

- KICKSTART laden.
- Wenn der Computer WORKBENCH verlangt, Spieldiskette einlegen.

Amiga 500 & 2000:

- Spieldiskette ins Diskettenlaufwerk DF0: einlegen
- Computer einschalten.

Anmerkung: Wir empfehlen Ihnen, den Amiga an Ihre HiFi-Anlage anzuschließen, um die stereophone Klangwiedergabe voll zu genießen.

COMMODORE 64 - Disketten-Version

- Auf einem C128, tippen Sie GO 64 und bestätigen mit einem Druck auf die Taste Y, dann RETURN.
- Danach - auch auf C64 - legen Sie die Diskette ein, tippen Sie LOAD***,8,1
- Drücken Sie auf RETURN, das Programm wird geladen und startet automatisch.

WAHL DER SPRACHE (außer auf C64)

Mit Hilfe der Maus, des Joysticks oder der Pfeiltasten führen Sie den Pfeil unter die Deutsche Fahne und klicken zur Bestätigung mit dem linken Mausknopf, dem Feuerknopf oder der Leertaste.

2 - BEGINN DES SPIELS

Um das Spiel zu starten, drücken Sie die Leertaste.

3 - REISE INS ALL

Sie können jetzt die Steuerung übernehmen und unsere Freunde zum Mond bringen.

Sie müssen den Meteoriten ausweichen und die gelben und roten Kugeln einfangen, die Ihren Weg säumen:

- Mit den gelben Kugeln gewinnen Sie Energie.
- Sie müssen 8 rote Kugeln einsammeln, um zur nächsten Etappe überzugehen.

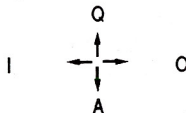
Steuerung der Rakete:

Auf dem Joystick neigen Sie den Knüppel in die gewünschte Richtung.

Sie können gleichfalls mit der Maus spielen, indem Sie sie in die gewünschte Richtung schieben.

Auf der Tastatur verwenden Sie die entsprechenden Pfeiltasten (Cursortasten). Drücken Sie zwei Tasten gleichzeitig, um eine Diagonale zu erhalten.

Auf C64 verwenden Sie folgende Tasten:



Auf ATARI und AMIGA wechseln Sie von Joystick- auf Knüppelsteuerung um und umgekehrt, wenn Sie die Taste F1 drücken. (Richtungsangaben hinauf/hinunter werden vertauscht).

Anzeigen:

Links Energiepegel

Rechts Score

Unten Distanz zum Mond

4 - IN DER RAKETE

Ihre Aufgabe ist es nun, Tim durch die Räume der Raketen zu führen, ihm zu helfen, die Bomben zu entschärfen, Brände zu löschen, seine Gefährten zu befreien und Colonel Boris zu fangen. Dies sind die 4 Bedingungen, die Sie erfüllen müssen, um zur nächsten Etappe überzugehen.

Hinweis: Sie müssen zuerst einen Feuerlöscher nehmen. Wenn dieser leer ist (er blinkt am linken Bildschirmrand), ersetzen Sie ihn durch einen anderen. Um den Feuerlöscher zu nehmen, genügt es, daß TIM ihn berührt (er erscheint am linken Bildschirmrand).

Achtung: In diesem Teil wird die Maus nicht unterstützt.

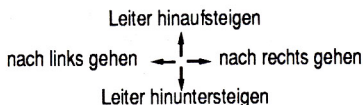
Steuerung der Bewegungen:

- bei simulierter Schwerkraft:

Auf ATARI und AMIGA



Auf C64:



- in Schwerelosigkeit:

Tim schwebt in den Räumen der Rakete und dreht sich um die eigene Achse. Um seine Körperstellung zu ändern, geben Sie eine Richtung über den Joystick oder die Tastatur (Pfeiltasten) an.

Sie ändern die Fortbewegungsrichtung mit Hilfe des Joysticks oder der Cursortasten, kurz bevor er abprallt, behalten die Richtung während des Abpralls bei und lassen dann los.

Um von normaler Schwerkraft auf Schwerelosigkeit umzuwechseln und umgekehrt, drücken Sie auf F1.

Verwendung des Feuerlöschers:

Um einen Feuerlöscher zu nehmen, muß TIM ihn einfach berühren.

Um den Feuerlöscher einzusetzen, geben Sie eine Richtung an (Joystick oder Tastatur), und drücken Sie gleichzeitig den Feuereknopf oder die Leertaste.

Die Bomben:

Die von Colonel Boris gelegten Bomben werden in der Ecke unten am Bildschirm angezeigt. Sie verschwinden einzeln aus dem Rahmen, wenn TIM sie entschärft.

- Ein Alarmsignal wird ausgelöst, kurz bevor eine Bombe explodiert.

- Um eine Bombe zu entschärfen, braucht Tim sie nur zu berühren.

Andere Handlungsmöglichkeiten:

- Um jemanden zu befreien, muß Tim ihn berühren (am linken Bildschirmrand sehen Sie, wer gefangen gehalten wird).

- Um Colonel Boris gefangen zu nehmen, muß sich Tim von hinten anschleichen und auf ihn springen, um ihn außer Gefecht zu setzen. Er kann aber auch von seinem Feuerlöscher Gebrauch machen.

5 - MONDLANDUNG

Wenn der Mond nahe genug fürs Wendemanöver ist, verlieren Sie vorübergehend die Steuerung. Der Mond "nähert sich", und die Rakete wendet sich. Es ist Zeit, die Steuerung wieder zu übernehmen.

Zum Landen muß man den Fall bremsen, indem man das Treibgas des Hilfsmotors reguliert. Diese letzte Prüfung ermöglicht Ihnen, die verbleibende Energie in Scorepunkte umzuwandeln.

Um den Schub zu erhöhen drücken Sie:

- den Feuereknopf auf dem Joystick

- die Leertaste oder

- den linken Mausknopf.

6 - SCORETAFEL

Wenn Sie einen der 10 besten Scores erreicht haben, können Sie ihn auf Diskette sichern. Um Ihren Namen einzutragen, lassen Sie die Buchstaben mit Hilfe der Tasten ↑ und ↓ durchlaufen. Um zum nächsten Buchstaben überzugehen, drücken Sie auf →. Drücken Sie auf RETURN, um die Eingabe des Namens zu bestätigen.

WICHTIG: DIE DISKETTE DARF NICHT SCHREIBGESCHÜTZT SEIN!

Wenn Sie noch einmal spielen möchten, drücken Sie eine beliebige Taste.

7 - GAME OVER

Wenn Sie verloren haben, erscheint GAME OVER am Bildschirm.

Wenn Sie noch einmal spielen möchten, drücken Sie eine beliebige Taste.

SUPERSKI

LADEANWEISUNGEN

ATARI 520 UND 1040 ST

- Legen Sie die Diskette ein,
- Schalten Sie den Computer ein,
- Klicken Sie zweimal auf das Icon .PRG.

AMIGA

- Legen Sie die Diskette ins Laufwerk DF0: ein;
- Schalten Sie den Computer ein;
- Das Programm wird geladen und startet automatisch.

COMMODORE 64 u. 128 Diskettenversion

- Wenn Sie einen C128 verwenden,
- Tippen Sie GO 64 und bestätigen mit Y, dann RETURN.
- Danach - auch auf C64 - legen Sie die Diskette ein,
- Tippen Sie LOAD*★*,8,1
- Drücken Sie auf RETURN
- Das Programm wird geladen und startet automatisch.

HAUPTMENÜ

Booking Office

Um die Zahl der Spieler zu bestimmen, klicken Sie auf "Booking Office".

Die Spieleranzahl kann erhöht oder vermindert werden, indem Sie auf die Pfeile beiderseits von "Players" auf der Tafel klicken. Wenn die Zahl der Wettbewerber erreicht ist, klicken Sie neben der entsprechenden Zahl, geben Sie den/die Namen ein (oder "Computer"), und kehren Sie zum Menü zurück.

Training

In diesem Modus können Sie die Disziplinen in beliebiger Reihenfolge wählen.

Wettkampf

In diesem Modus werden die Disziplinen von den Läufern in einer gewissen Reihenfolge durchgenommen. Alle Wettrennen bestehen aus je 2 Durchgängen.

Scores

"Scores" anklicken, um die Rangliste zu erhalten.

SLALOM-RIESENSLALOM-ABFAHRT

Sie müssen entweder zwischen zwei ROTEN oder zwei BLAUEN Toren durchfahren.

Wenn die Tore vertikal stehen, können Sie ebenso gut von links wie von rechts einfahren, aber das nächste muß von der anderen Seite angefahren werden.

STEUERUNG

BEWEGUNG	TASTATUR	TASTATUR C64	JOYSTICK
Beschleunigen	↑	I	↑
Verlangsamen	↓	M	↓
Rechtsschwung	→	L	→
Linksschwung	←	H	←
Schneller Rechtsschwung	SHIFT →	SHIFT L	Feuer + →
Schneller Linksschwung	SHIFT ←	SHIFT H	Feuer + ←
Parallelschwung rechts	SHIFT →↓	SHIFT L, M	Feuer + ↘
Parallelschwung links	SHIFT ←↓	SHIFT H, M	Feuer + ↙

FEUER oder SHIFT drücken, um den Bogen zu beschleunigen.

Auf ATARI ST und AMIGA verwenden Sie die linke SHIFT-Taste, auf IBM PC die rechte. Zum Stehenbleiben:

Parallelschwung und Tempo verlangsamen.

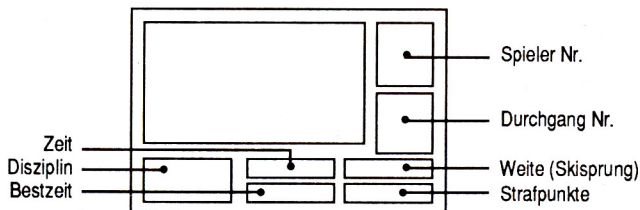
Für jedes verfehlt Tor gibt es Strafpunkte.

Sie müssen die Ziellinie überqueren.

SKIFLIEGEN

Um die größtmögliche Weite zu erzielen, müssen Sie während des Flugs die Idealposition (30° Neigung) einnehmen und halten. Dazu drücken Sie den Feuerknopf (oder die SHIFT-Taste) und bewegen gleichzeitig den Joystick nach vorn oder zurück (Tastatur ↑ und ↓).

HAUPTBILDSCHIRM



ZUSÄTZLICHE BEFEHLE

- Pause: Control + P
- Zurück zum Menü: Control + M auf C64 u. IBM PC
HELP auf AMIGA - ATARI ST
- Zurück zu DOS: Control + C (nur auf IBM PC)

BUBBLE GHOST

Der Geist muß die Seifenblase mit Hilfe seiner Puste durch den Raum schweben lassen, aber er kann auch auf gewisse Dinge blasen. Wenn der Spieler es wünscht, werden nach dem Spiel die 5 besten Scores auf Diskette gesichert. Der Score wird wie folgt bestimmt: Verlassen eines Raumes: 1000 Punkte + Restbonus. Auf diverse Animationen einwirken: 5000 Punkte. Der Bonus wird bei Ankunft in einem neuen Raum initialisiert. Eine Extra-Blase wird jedes Mal gewährt, wenn die Blase beim Verlassen des Raums (nach oben) auf eine höhere Stufe übergeht.

AMIGA

Laden und Inbetriebnahme

Computer einschalten.
Spieldiskette einlegen.
Das Spiel wird automatisch geladen.

Steuerung

Sie steuern den Geist mit Hilfe der Mouse.
Ein Druck auf den linken Mouseknopf bewirkt eine Drehung nach links,
ein Druck auf den rechten Mouseknopf eine Drehung nach rechts.
SHIFT: das Gespenst bläst.

ATARI ST

Laden und Inbetriebnahme

Computer einschalten.
Spieldiskette einlegen.
Zweimal das Icon GHOST.PRGM anklicken.
Das Spiel wird automatisch geladen.

Steuerung

Sie steuern den Geist mit Hilfe der Mouse.
Ein Druck auf den linken Mouseknopf bewirkt eine Drehung nach links,
ein Druck auf den rechten Mouseknopf eine Drehung nach rechts.
SHIFT: das Gespenst bläst.

COMMODORE 64 & 128

Laden und Inbetriebnahme

Kassettenversion: Computer einschalten.
Kassette in den Programmrecorder einlegen.
Taste PLAY am Recorder drücken.
Auf Commodore 128 tippen Sie GO 64 und bestätigen mit Y.
Danach (auch auf C64) gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP drücken.
Das Programm wird geladen.

Diskettenversion: Computer einschalten.
Diskette in das Laufwerk einlegen.
Auf Commodore 128 tippen Sie GO 64 und bestätigen mit Y.
Danach (auch auf C64), tippen Sie LOAD*★*, 8,1
Auf RETURN drücken.
Das Programm wird geladen.

Steuerung

Sie steuern den Geist mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur. Zum Blasen drücken Sie die Leertaste. Damit der Geist eine Links- bzw. eine Rechtswendung macht, neigen Sie den Joystick nach links bzw. nach rechts und drücken gleichzeitig den Feuerknopf. Für die Tastatur können Sie die Tasten selbst bestimmen.

WARLOCK'S QUEST

Im Innern der Erde, wo höllische Mächte walten, wohnt derjenige, dessen Name unaussprechlich ist. ER hat der Menschheit den KARNA gestohlen. Der Karna ist der größte und reinste Schmuckstein: er verleiht unbeschränkte MACHT demjenigen, der damit umzugehen weiß. Damit das Licht nicht Dunkel werde und das Gesetz nicht Chaos, ziehen Sie los auf die Suche des KARNA. In den tiefsten Meeresgründen, umstellt von gräßlichen Kreaturen und hinterhältigen Fallen, müssen Sie 8 Gegenstände finden, bevor Sie den KARNA erobern. Aber ER wird das nicht zulassen! Erst ein letzter Kampf wird über den Erfolg Ihrer SUCHE entscheiden.

LADEN UND INBETRIEBNAHME

Schalten Sie den Computer aus, und folgen Sie den spezifischen Anweisungen für Ihr Gerät:

ATARI: Schalten Sie den Computer wieder ein, und legen Sie die Diskette in das Laufwerk. Klicken Sie auf das Icon ERE.PRG.

AMIGA: Schalten Sie den Computer wieder ein; (auf AMIGA 1000 laden Sie zuerst ihre KICKSTART-Version) wenn der Computer nach WORKBENCH verlangt, legen Sie die Spieldiskette ein. Das Spiel wird geladen und startet automatisch.

COMMODORE 64: Schalten Sie den Computer wieder ein.

Diskettenversion: Tippen Sie LOAD?*★*,8,1 (auf RETURN drücken).

Kassettenversion: Tippen Sie LOAD (auf RETURN und die PLAY-Taste am Recorder drücken).

STEUERUNG

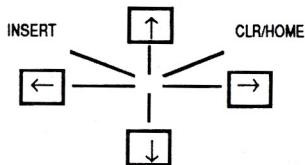
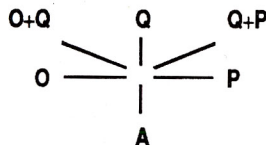
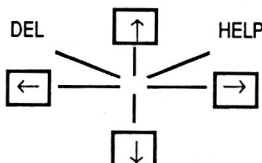
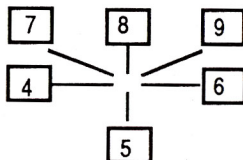
Bewegungen: Man kann entweder mit dem Joystick oder mit der Tastatur spielen. Zu Beginn oder während des Spiels können Sie den Joystick oder die Tastatur anwählen:

Taste 0 -	Tastatur
Taste 1 -	Joystick auf Port 1
Taste 2 -	Joystick auf Port 2

Joystick:

Sprung nach links	Sprung	Sprung nach rechts und die Lianen zu ergreifen
Links		Rechts
Übergang auf ein anderes Niveau		

Knopf = Feuer

Tastatur:**ATARI****C64****AMIGA****Feuertaste:**

ATARI ST : Tasten CTRL, SHIFT (links oder rechts) oder ALT.

AMIGA, C64 : Verwenden Sie die Leertaste.

Eine Partie beenden:

Die Taste ESC (oder RUN/STOP auf C64) dient zum Abbruch des Spiels.

Pause:

ATARI: Leertaste

AMIGA: P

C64: RETURN

Um weiterzuspielen, drücken Sie ein zweites Mal auf die betreffende Taste.

Schwierigkeitsgrad: Den Schwierigkeitsgrad können Sie zu Spielbeginn mit Hilfe folgender Tasten bestimmen: F1, F2, F3. Um auf einen niedrigeren/höheren Level überzugehen, muß man sich auf einem grauen Feld, vor einer Leiter, einer Stiege oder vor irgendeinem Eingang befinden.

Wenn Sie verloren haben, und das Programm Sie fragt: "ANOTHER GAME?", drücken Sie auf Y für JA und N für Nein.

CREDITS

TINTIN ON THE MOON © HERGE/EXCLUSIVE RIGHTS BARAN INTERNATIONAL LICENSING/CASTERMAN 1988

An INFOGRAMES licence.

SUPERSKI © MICROIDS 1990

BUBBLE GHOST © INFOGRAMES 1990

WARLOCK'S QUEST © INFOGRAMES 1990